



VALORANT Game Changers Japan
大会ルール
(Version 1.0 - 5.2023)

1. 背景及び目的

1.1 背景

VALORANT の権利者である Riot Games, Inc.及びライアットゲームズ合同会社（以下あわせて「ライアット」といいます。）は、世界中でローカルに焦点を当てた一連のライブ及びオンラインの競技会（「公式競技会」を監督します。）は、VALORANT e スポーツシーンにおいて重視されてこなかった各種性別のプレイヤーに新たな機会と露出を創出することを目的としており、総称して「VALORANT Game Changers Series」（「GC」、「Game Changers」、「本大会」）と呼ばれます。Game Changers は、VALORANT Champions Tour「VCT」に次いで高い VALORANT 競技シーンの一部です。

1.2 目的

ライアットは、全ての「VALORANT Game Changers」または「Game Changers」で運営されるトーナメントに適用される特定のポリシー、ルール、および手順を規定するために、本 VALORANT 公式大会ルールセット（以下「大会ルールセット」）を作成しました。本大会ルールセットは、VALORANT Global Esports ポリシー（以下「ポリシー」）に補足されるものであり、これに置き換わるものではありません。本大会ルールセットは、報道関係者や一般市民を含む幅広い層を対象としています。

1.3 大会ルールセットの適用

定められたルールは、VALORANT のプロフェッショナルなプレイに関わる全ての当事者に利益をもたらします。この大会ルールセットは(1)Game Changers 大会に参加するためにチームを登録した個人、団体および/またはグループ（「オーナー」（「チーム」）のそれぞれに適用され、拘束力を持ちます。そして(2)各チームのプレイヤー、マネージャー、コーチ、オーナー、およびその他の代表者（以下まとめて「チーム関係者」）に適用され、これらに対して拘束力を持ちます。

1.4 制裁措置

大会運営者は、ライアットの監督の下、チーム運営者、すべてのオーナー、またはチーム関係者による本大会ルールセットの違反や不遵守に対して、大会運営者の独自の裁量により罰金、出場停止、参加資格の剥奪、およびその他の制裁処置（またはそれらの組み合わせ）を取ることができるものとします（以下、あわせて「制裁処置」といいます）。また本制裁処置は（i）ライアットおよびトーナメント運営者によって公表される

場合があり、(ii) Game Changers の公式大会の競争上の公平さ、または VALORANT および Game Changers に関連する信頼を保つために合理的かつ必要なものとします。

2. オーナーシップ

2.1 オーナーシップの制限

オーナーシップポリシーは、VALORANT チームのオーナーまたは、チーム関係者が、公式大会に出場する複数のチーム所有権や管理、または不当な影響力を持つことを禁止しています。オーナーシップポリシーは、全ての Game Changers に適用されます。

チームは、全ての Game Changers において、1つの Game Changers チームを所有することができます。例外として、VCT または VALORANT Challengers に出場するチームは Game Changers 部門も同時に所有することができます。

組織またはチームは、各スプリットごとに1つの Game Changers にのみ参加できます。いかなる変更もスプリット間でのみ有効となり、大会運営者が概説する手順に従わなければならない。

2.2 オーナーシップの認定

Game Changers は、チームの所有権、複数チームの制限に関する問題、および Game Changers の競争上の完全性に悪影響を与える可能性のあるその他の関係に関して、最終的かつ拘束力のある決定を下す権利を有するものとします。Game Changers への所有権を申請する人は、Game Changers の単独の裁量により参加を拒否される場合があります。チームオーナーはそれに関連して Game Changers の最終決定に異議を唱えないことに同意します。

オーナーが VALORANT オーナーシップポリシーに違反して別のチームに対して経済的利益や利益、または何らかの影響力を持っていることが判明した場合、オーナーは2つのチームの1つに対する当該利益を直ちに売却する必要がある、以下の措置が講じられる場合があります。

・ Game Changers のペナルティ

Game Changers に参加するチームのオーナーは、チームによって Games Changers 関係者に明確に示される必要があります。

3. プレイヤーの参加資格

本大会に参加する資格を得るために、参加プレイヤーは次の全てを満たす必要があります。

3.1 プレイヤーの年齢

本大会の試合においては、16歳未満の方は参加する資格が認められません。また、本大会開始前に居住国にて、成人年齢に達していない場合でも、以下の要件を満たしている場合は、公式大会に出場することができます。18歳未満の方が本大会へ出場する場合は親権者同意書を大会運営者に提出することで出場することができます。

3.2 プレイヤーの性別

チームのロスターに登録されるプレイヤーはすべて女性でなければなりません。ただし、コーチの性別は問わないものとします。

3.3 参加資格の証明

トーナメント運営者によってケースバイケースで許可されない限り、チームのスターティングメンバーは、Game Changers の登録締め切り前に少なくとも2週間一緒にプレイしていなければなりません。チームは、全てのプレイヤーが大会ルールセットのプレイヤーの参加資格を満たしていることを保証する必要があります。

トーナメント運営者は、Game Changers 大会期間中に任意のプレイヤーの参加資格を再評価する権利を保有します。参加するプレイヤーがトーナメント運営者の裁量により、プレイヤーの参加資格に対して虚偽の申請を行ったと判断された場合、プレイヤーの所属するチーム全てに対してペナルティが課される可能性があります。

3.4 居住地と代表者

3.4.1 地域代表

国際大会に出場するチームの地域アイデンティティを維持し、ファンやスポンサーにとって重要な地域アイデンティティを奨励するために、各チームは、公式大会期間中、常にチームのホーム地域の居住者を少なくとも3人、スターターとして保持しなければなりません。また、チーム

に 1 人以上の交代要員がいる場合、その交代要員のうち少なくとも 1 人はチームのホーム地域の居住者でなければなりません。

3.4.2 居住地の定義

プレイヤーが

(i)Game Changers 地域内の国の国民であるか、または追加の市民権（EU の権利など）を保持している場合、そのプレイヤーは Game Changers 地域内の国の「居住者」とみなされます。(ii)合法的な永住者、または、(iii)Game Changers 地域内の国のその他の特別なステータス（例：難民または亡命ステータス）の保持者。各プレイヤーは(a)資格フォームを提出し、(b)プレイヤーが上記の原因(i)～(iii)に記載されている居住資格のいずれかを保持していることの証明を提供することによって、居住を証明する必要があります。

3.4.3 単一居住ステータス

居住地の判断と大会ルールセットへの準拠を目的として、プレイヤーは一度に 1 つの国の居住者になることしかできません。

3.4.4 二重国籍者

二重国籍を持つプレイヤー、または複数の国の居住者とみなされる資格を満たすプレイヤー（「二重国籍者」）は、同時に複数の国の居住者になることができません。二重国籍者が、そのチームが所属する Game Changers 地域内の国の居住者としてチームに登録すると、二重国籍者はその宣言した居住国（「宣言した居住国」）の居住者とだけみなされます。シーズン間のみ、二重国籍者は、上記 3.4.2. に従ってその国の居住者とみなされる資格があり、かつ以下のいずれかが適用される場合、宣言した居住国を変更することをリクエストすることができます。

(i)二重国籍者が居住国を変更したい国が、二重国籍者の現在の宣言した居住国と同じ Game Changers 地域に存在する、または(ii)二重国籍者が、最も最近の分割（または複数の分割がない場合は最も最近のシーズン）中に、二重国籍者が居住国を変更したい国が含まれる同じ Game Changers 地域に所属するチームのスターティングロースターに、該当する Game Changers でチームがプレイしたレギュラーシーズンの試合数の平均の少なくとも 50%に在籍していた。宣言した居住国の変更リクエストは、

Game Changers の運営者に提出され、レビューされます。このリクエストの承認はトーナメント運営者とライアットの裁量で付与されます。

3.4.5 居住要件の違反

各チームは、所属するプレイヤーがこれらの居住要件を満たしていることを確認する責任があります。プレイヤー（またはその保護者）が虚偽、誤解を招く、または不完全な情報を提供し、その結果プレイヤーの居住地が誤って分類された場合、チームとプレイヤーの両方がこの Game Changers 大会ルールセットに違反するものとします。このような違反は、チームおよびプレイヤーにペナルティの対象となります。

3.5 検証

トーナメント運営者は、この Game Changers 大会ルールセットにおける他の適格性要件との準拠を確認するために、プレイヤーの年齢や居住地の法的証明を要求する権利を保有します。プレイヤーが Game Changers に参加する資格を決定する全ての関連事項は、公式競技の目的のために、トーナメント運営者が独自の裁量で解決します。

3.6 メディアとスポンサーのイベント

各プレイヤーは、メディアインタビュー、記者説明会、ストリーミングセッション、スポンサーイベント、写真またはビデオ撮影、慈善イベント、ハウスツアー、ウェブキャスト、ポッドキャスト、チャット、およびマーケティングに関連してライアットまたはトーナメント運営者が企画するその他のメディアイベントに参加することに同意するものとします。公式大会、Game Changers、および VALORANT（「メディアイベント」）の宣伝。ただし、これらのメディアイベントがプレイヤーのゲームの準備や参加を不当に妨げないことを条件とします。プレイヤーがメディアイベントへの往復の旅費として負担する事前承認された合理的な費用は、トーナメント運営者またはライアットが負担します。トーナメント運営者は、予定されているメディアイベントに参加しなかったプレイヤーまたはチームを失格にする権利を有するものとします。

3.7 選手の審査

- 3.7.1. プレイヤー登録プロセスの一環として、チームはチームの各プレイヤーごとに、過去3ヶ月間使用したメイン VALORANT アカウントと最大1つのサブ VALORANT アカウントのユーザー名と Riot ID をトーナメント運営者に提出す

る必要があります。これを怠った場合、ペナルティが科される可能性があります。

3.7.2. 審査プロセスは、提出されたアカウント全体での不正防止とチェックで構成され、定められた参加条件に準拠しているかどうか判断します。

3.7.3. トーナメント運営者は、審査プロセス完了後、チームに対して、結果を通知します。この審査プロセスには約1週間かかる可能性があります。

3.7.4. プレイヤーがアンチチートおよびチェックに不備が発生した場合、不備に関する理由を含むレポートが作成されます。トーナメント運営者は、プレイヤーから書面による許可を得た上で、レポートをチームと共有することができます。

3.7.5. チェックに不備が発生したプレイヤーは、ケースの重大度に応じてペナルティの対象となる場合もあります。少なくとも、プレイヤーは強化された監視を受け、次回チェックする際には改善されたことを示すことが必要となります。

3.7.6. チェックに合格したプレイヤーでも、特定の結果に基づいてペナルティの対象となる場合があります。

3.8 従業員の参加不可

公式大会開催中のいかなる時点においても、ライアット、大会運営者またはそれぞれの関連会社の従業員がチームメンバーとして参加することはできません。

3.9 参加資格審査

本大会では、出生時に割り当てられた性別が男性で、現時点で戸籍上の性別が男性または女性以外であるが、性自認が女性である選手に関しまして、ケースバイケースで判断し大会への参加を許可します。当てはまる方は、大会運営に直接ご相談ください。

3.10 キャプチャーの提出

本大会に参加するチームのGMは、次の項目の録画データ（参加プレイヤー全員分）を大会運営者に提出する必要があります。

- ・プレイ中のゲーム映像及びゲーム音声
- ・プレイ中のチームコミュニケーション音声
- ・Open Qualifier では、プレイ中の自身及びゲーム画面が写ったカメラ映像の提出が必要となります。

3.11 ランク要件

いずれかの公式大会に参加するチームの全登録プレイヤーは、登録時または直前の Act において、VALORANT のランキングで「プラチナ 1」以上の成績を収めている必要があります。

4. ロースタールール

4.1 先発プレイヤーとリザーバー

Game Changers シーズン中は、常にチームのスターティングラインナップ（以下「スターティングリスト」）に 5 人のプレイヤー（以下「スターター」）を維持しなければなりません。チームは、補欠プレイヤーとしてさらに 2 名のプレイヤーを加えることができます。

注：旅費は補欠プレイヤー 1 名分のみ負担されます。運営事務局は、登録リストに不備があるチームを失格とする権利を有します。

4.2 必要最低限のロースター

4.2.1 ロースターサイズ

チームは、Game Changers の競技シーズン中、5 名以上の選手（「最小ロースター」）、および 7 名以下のプレイヤー（「最大ロースター」の合計競技ロースターを維持する必要があります。）

全てのスターター、およびスターターの代わりとなる補欠プレイヤーは、Game Changers に参加する資格を持っていないべきではありません。チームは、Game Changers の大会期間中、常に最小ロースターを遵守しなければならない。ある時点でチームの登録メンバーが最小ロースターを下回った場合、そのチームは失格となるか、もしくはペナルティの対象となる可能性があります。ただし、運営事務局が独自の判断で最小ロースターを下回る許可を与えた場合はこれに限りません。

4.2.2 進行権

チームが Game Changers の別のステージ（例：Game Changers Championship）に進む権利を獲得した場合、その権利は、予選過程にロースターに登録され、少なくとも 1 試合の Game Changers マッチに出場した 3 人以上のプレイヤーをチームが維持する必要があります。

4.3 チームの掛け持ち

4.3.1. プレイヤーまたはコーチは、同時に複数のチームで競技することは許可されず、複数のチームのロースターに名前を載せることはできません。

4.3.2. プレイヤーまたはコーチは、リーグが書面で明示的に許可した場合、またはコンテンツクリエイター（以下で定義）に従う場合を除き、他のチームとの契約または金銭的な取り決めを持つことはできません。

4.4 コンテンツクリエイターの例外

4.4.1 目的

シングルチーム独占ルールのこの例外（「コンテンツクリエイター例外」）は、VCT、VALORANT Challengers または Game Changers で活動するチームに直接参加しない、または競技支援を提供しない役割（「例外対象役割」）で組織（「コンテンツクリエイター組織」）に雇用または所属する個人（例：コンテンツクリエイター）が、Game Changers またはその直接の予選に出場するチーム（「競技チーム」）の選手またはコーチとして参加すること。また参加から生じる可能性のある利益相反を緩和すること。

コンテンツクリエイターの例外は、組織が Game Changers においてセカンドチーム（アカデミーチームなど）を運営することや、個人が VCT や Game Changer League において複数のチームで競技することを認めることを意図したものではありません。

4.4.2 参加資格の基準

不適格な対象者 - VCT、Challengers Leagues、または Game Changers のチームでプレイヤー、コーチ、チームマネージャー、またはアナリストとして参加している個人は資格がありません。

適格な対象者 - 以下の条件を全て満たす役割でコンテンツクリエイター団体に所属する個人は、単一チーム独占ルールのコンテンツクリエイター例外に基づき、VALORANT Game Changers の競技チームまたはその直接の予選チームに参加する資格があります

ルール：

(1)個人は、例外的に不適格な役割を担う組織に所属していないこと。

(2)個人が、例外的に適格な役割を持つコンテンツクリエイター組織は、個人の競技チームと同じ VALORANT Game Changers にチームが所属していないこと。

4.4.3 コンテンツクリエイターのロースター制限

Game Changers またはその直接の予選に参加するチームは、コンテンツクリエイター例外の対象となるプレイヤー（最大ロースター数まで）及びコーチを任意の数含めることができますが、同一のコンテンツクリエイター組織からは最大2人のプレイヤーまたはコーチしか含めることができません。

4.4.4 スポンサーシップの制限

この例外に基づいて **Game Changers** またはその直接予選に参加している間、個人は次のことを行ってはなりません。

(1)**Game Changers** またはその直接の予選の放送中に、ゲーム内の名前、アパレルを通じて、コンテンツクリエイター組織を代表または宣伝すること。

(2)**Game Changers** またはその直接の予選の放送中に、コンテンツクリエイター組織のスポンサーを代表または宣伝すること。

4.5 ロースター提出とチーム登録

4.5.1 ロースターロック

Game Changers の大会開始前に、各チームは、ライアットまたは運営事務局が提供するツールおよびフォームを使用して、ロースター（すべてのスターター、すべての代理人およびコーチを含む）を登録しなければなりません。ロースター変更ルール（4.5.2 項）に定める場合を除き、チームの登録が処理された後は、運営事務局の事前承認なしにチームのロースターを変更することはできません（病気、ビザの問題などによる変更を含む）。

4.5.2 ロースターロックの例外

緊急事態が発生し、チームが所定のロースターロック期間中にフルの5人の先発メンバーを揃えることができない場合、チームはロースターロック期間中に選手を追加する特例を認められる場合があります。チーム

は他のチームの選手とのトレードを行ったり、新たな選手やフリーエージェントを獲得したりして、5人の先発メンバーを揃えるために選手をロースターに加えることができます。大会の公式が緊急事態かどうかを判断します。ただし、直前の公式戦のフェーズで先発メンバーとして出場した選手は、ロースターロックの特例によってチームのロースターに追加することはできません。

例：Game Changers Playoffs でスターターとして出場したプレイヤーは、Game Changers Championship に進出したチームのロースターロックの特例の下でチームのロースターに追加することはできません。

特別な事情（一時的なビザの問題、競技停止処分、医療上の緊急事態など）がある場合、ロースターの要件は一時的に免除されることがあります。この免除の許可は、Game Changers の絶対的な裁量によるものです。チームのロースターから除外された選手は、その選手が以前にロースターから削除された日の有効日から最低3週間経過するまで、再びそのチームのロースターに参加することはできません。

4.6 交代要員

4.6.1 交代の場合は、チームが有効なロースターやスターティングロースターを持つことが求められます。

4.6.2 複数のマップ（例：3試合または5試合のマッチ）が含まれる試合では、チームはマップ間において現在のスターターを交代要員で置き換えることができます。ただし、チームは前のゲームの終了後5分以内に、その交代を相手チームに通知し、審判の承認を受ける必要があります。

4.6.3 もしプレイヤーがマップ中に接続が切れ、制限時間内に戻ることができない場合、チームはロースター内の交代要員でそのプレイヤーを置き換えることが許可されます。この場合、カスタムルームは再作成され、ゲームは手動で前のゲームの状態に戻す必要があります。

4.6.4 試合中のいかなる緊急事態でも、チームは現地で適格な交代要員を見つけるために最大10分の時間が与えられます。もし交代要員が見つからない場合、チームは棄権することになります。トーナメント運営者は、その出来事が緊急事態に該当するかどうかを判断します。交代要員は、チームのロースターの適格なメンバーでなければなりません。

4.7 チームマネージャー

公式大会中は常に、各チームはチームのゼネラルマネージャー（以下「チームマネージャー」とする）として機能する一人を配置しなければなりません。チームマネージャーは、チームが登録手続きを完了した時点で指定され、ライアット、トーナメント運営者、およびそのチームのオーナーとの間の計画および運営上のすべての連絡に責任を負います。ライアットとトーナメント運営者は、チームマネージャーからのすべての通信をチームのすべてのオーナーからのものとして扱うことができます。チームのオーナーまたはチームキャプテン（以下で定義される）を含む、どのオーナーまたはチームスタッフでもチームマネージャーを務める資格があります。チームは、ライアットおよびトーナメント運営者に事前の書面による通知を提供せずにチームマネージャーを変更することはできません。

4.8 チームキャプテン

各チームは、登録手続きを完了する際に一人のプレイヤーをチームキャプテンとして指定しなければなりません。もしチームマネージャーが利用できない場合、チームキャプテンは大会の公式とのチーム間のすべてのコミュニケーションに責任を持ちます。大会の公式は、チームキャプテンからのすべての通信をチームの全プレイヤーによって行われたものと見なすことができます。チームキャプテンは常にチームのロースターに登録されたプレイヤーでなければなりません。明確にするために述べると、チームマネージャー（以下で定義される）またはオーナーは、チームのロースターに登録されたプレイヤーでもある限り、チームキャプテンとして務める資格があります。チームは、公式の大会中にチームキャプテンを変更する場合、事前に大会の公式からの書面による承認が必要です。

4.9 コーチ

チームは、メインコーチを一人指名することができます。メインコーチは各試合のエージェントおよびマップ選択中、タイムアウト中、ハーフタイム中、正規の試合時間と延長戦の間のインターバル中、およびマップとマップのインターバル中（該当する場合）に、チームのプレイヤーと連絡を取ることができます。チームにメインコーチとして指名されたコーチがいる場合、そのメインコーチはチームが参加するすべての試合に同行することが可能です。本大会の一環として開催される対面式トーナメント（以下「対面式対戦イベント」といいます）では、チームの指定するメインコーチが試合中を通じ、会場に同行することができます。本大会の一環として開催されるオンライントーナメント（以下「オンラインイベント」といいます）では、チームの指定するメインコーチがロビーの音声通信シ

システムに接続し、各試合のエージェントおよびマップ選択中、タイムアウト中、ハーフタイム中、正規の試合時間と延長戦の間のインターバル中、およびマップとマップのインターバル中（該当する場合）のみ、プレイヤーと会話することができます。チームの指定するメインコーチは、エージェントおよびマップ選択中、タイムアウト中、ハーフタイム中、正規の試合時間と延長戦の間のインターバル中、およびマップとマップのインターバル中にのみ、試合エリアに立ち入ることが認められます。オンライン競技においては、プレイヤーが競技を行う部屋は試合エリアの一部であると考えられます。

大会運営者の独自の判断により、その他のコーチおよび/またはチーム関係者最大2名に、試合中にメインコーチと連絡を取るための手段が用意されます。その他のコーチおよび/またはチーム関係者は、大会運営者が提供する手段を用いてのみ、メインコーチと連絡を取ることが可能です。その他のコーチおよび/またはチーム関係者は、大会運営者の許可がない限り、試合エリアに入ることや試合中にプレイヤーと連絡を取るとは認められません。

注意：本大会の Open Qualifier では、大会前に大会運営者が「コーチ枠」の使用に関して決定し、チームに通知を行います。（現在のコーチ枠の機能コーチはトーナメントモードの試合を観戦することができますが、観戦対象はカスタムゲームロビーで選んだチームだけに固定されます）

4.10 プレイヤーの名前

- 4.10.1 プレイヤーの公式のニックネーム（トーナメントアカウント）または Riot ID は、登録時に選択され、トーナメントの公式の事前書面による承認なしにはいかなる時点でも変更することはできません。
- 4.10.2 トーナメントアカウントは、スペースを含めて 11 文字を超えることはできず、大文字、小文字、数字、アンダースコア、または単語間の単一のスペースのみを使用することができます。
- 4.10.3 トーナメントアカウントは、グローバルにおいて唯一である必要があります。競合が発生した場合、トーナメント運営者はチームに通知し、新しい名前の提出を要求します。
- 4.10.4 トーナメントアカウントには、攻撃的であったり、有害であったり、傷つける可能性のある言葉やフレーズを、どの言語でも含めることはできません。
- 4.10.5 トーナメントアカウントには、トーナメント運営者の事前書面による承認なしに、企業名の全体または一部を含めたり、Riot、VALORANT、または第三者の商標や他の知的財産を使用することはできません。このような承認を得るため

に、プレイヤーはトーナメント運営者に対して、ライセンス契約、スポンサーシップ契約、または他の文書的証拠を提供しなければなりません。これらの証拠は、トーナメント運営者が満足する十分な内容で、プレイヤーがその第三者の知的財産を適切に使用する権限を持っていることを示すものです。トーナメント運営者からの承認があっても、企業名や第三者の知的財産をプレイヤーの名前や Riot ID の一部として使用する権利を得るための全てのリスクと責任はプレイヤーに帰属します。

4.10.6 トーナメント運営者は、プレイヤーが選択したトーナメントアカウントまたは Riot ID を、いかなる理由でも拒否する権利を留保し、プレイヤーに対して、この大会ルールセットに準拠した代替の名前を選択するよう要求することがあります。

4.11 チームタグ (Tricode)

各チームの選手のトーナメントアカウントの前に、2～4文字のチームタグを追加することが許可されます。これらのチームタグは、大文字と/または数字の組み合わせでなければならない、VALORANT 全体で唯一である必要があります。

5. 本大会の構成

5.1 定義

5.1.1 ラウンド

「ラウンド」とは、VALORANT において、以下のいずれかの事由が発生することにより勝者が決定するまで行われる対戦の一区切りのことを指します。

- スパイク起爆
- スパイク解除
- スパイクの設置又は解除の前におけるチーム全滅
- ラウンド時間の経過
- チームの降参

5.1.2 マップ

「マップ」とは、一方のチームが 13 ラウンド勝利するまで行われる対戦の一区切りのことを指します。但し、一方のチームが 13 ラウンド勝利し

た時点で、他方チームとの勝利数の差が2ラウンド未満の場合は、2ラウンド以上の差がつくまでラウンドは継続します。

5.1.3 試合

「試合」とは、一方のチームの勝ち越しが決定するまで行われる対戦の一区切りのことをいいます（例えば、BO3の試合においては、一方当事者が2マップ勝利すれば「試合」は終了します）。

5.1.4 日本のホーム地域

日本のホーム地域は、韓国、中国を含む競技地域と定義されます。この地域に含まれる国、地域および地方は、東アジアです。

5.1.5 チームのホーム地域

チームのホーム地域は、本大会への登録時に決定され、大会オフィシャルの書面による事前承認がない限り、本大会期間中のいかなる時点においても変更することができません。

5.1.6 異なる地域の大会への参加

チームは、5.1.4項に記載されたいずれかの国、地域、又は場所で運営される大会に参加することが認められます。

5.2 試合形式

ライアットおよびトーナメント運営者は、特に最終的な登録チーム数に応じて、試合形式を変更する権利を有します。

5.2.1 Open Qualifier

Open Qualifierは「Split 1」「Split 2」それぞれで1度ずつ実施されます。

Split 1：最大8チームで構成されるトーナメントを4組構成し、ダブルエリミネーショントーナメント形式により試合を実施します。（最大で32チームが参加できます）各ブロックの上位1チーム（合計4チーム）がMain Stageへ進出することができます。

Split 2：最大4チームで構成されるトーナメントを7組構成し、ダブルエリミネーショントーナメント形式により試合を実施します。（最大で28

チームが参加できます) 各ブロックの上位 1 チーム (合計 7 チーム) が Main Stage へ進出することができます。

Open Qualifier は、全試合 BO3 で実施します。

5.2.2 Main Stage

Main Stage は、「Split 1」「Split 2」それぞれで 1 度ずつ実施されます。

Split 1 : Open Qualifier で勝ち上がった 4 チームでダブルエリミネーショントーナメントを実施します。このトーナメントの優勝チームが Split 1 王者となります。

Split 2 : Open Qualifier で勝ち上がった 7 チームに Split 1 優勝チームを加え 8 チームでダブルエリミネーショントーナメントを実施します。このトーナメントの優勝チームが Split 2 王者となります。

Main Stage は全試合 BO3 で実施します。※決勝のみ BO5

5.3 試合日程

5.3.1 Open Qualifier / Main Stage

Open Qualifier Split 1 : 2023 年 7 月 14 日(金)、7 月 15 日(土)、7 月 16 日(日)

Open Qualifier Split 2 : 2023 年 9 月 9 日 (土)、9 月 10 日 (日)

Main Stage Split 1 : 2023 年 7 月 28 日(金)、7 月 29 日(土)、7 月 30 日(日)

Main Stage Split 2 : 2023 年 9 月 30 日 (土)、10 月 1 日 (日)、10 月 7 日 (土)、10 月 8 日 (日)、10 月 9 日 (月)

6. 旅費等の経費

本大会の対面式対戦イベントにおいては、各チームにつき先発メンバー 5 名、交代要員 1 名、コーチ 1 名、GM 1 名につき、大会運営者は、試合参加中の合理的な移動費、宿泊費、イベント内での食事代を支給し、又はこれらの立替費用の払い戻しを行います。本大会の対面式対戦イベントに参加するプレイヤーは、対面式対戦イベントが行われる場所へ移動するのに求められるビザ、パスポート、その他の書類を保持しなければなりません。未成年のプレイヤーは、親権者その他の法定代理人の同伴が求められます。その場合、大会運営者は、付き添いの親権者等についても未成年プレイヤーが本大会に参加している期間中の合理的な移動費、宿泊費及びイベント内での食事代の支給又は払い戻

しを行います。各チームは対面式対戦イベント時の移動・宿泊に伴う手配は時チームで行うものとします。

7. スポンサー

7.1.1 チーム、プレイヤー、およびコーチは、スポンサーや広告主との関係を築くことを奨励されます。ただし、この大会ルールセットに規定された制約に従う必要があります。これらの制約は、スポンサーコンフリクトを回避し、競技の誠実さと Game Changers リーグ、VALORANT、および Riot の評判を保護するために設けられています。

7.1.2 チーム、プレイヤー、またはコーチは、Riot またはトーナメント運営者によって、禁止されたスポンサーシップカテゴリリスト（別紙1）に含まれる製品またはサービスカテゴリで事業を行っているとは判断される人物や組織と、VALORANT の事業に関連するいかなるスポンサーシップ、エンドースメント、広告、または関連契約も締結してはなりません。

7.1.3 チーム、プレイヤー、またはコーチは、Riot またはトーナメント運営者による個別の事例ごとの事前承認に従って、チームの VALORANT esports 事業に関連するいかなるスポンサーシップ、エンドースメント、広告、または関連契約も締結する権利を有します。ただし、それらは国際的に禁止されたスポンサーシップカテゴリリスト（別紙2）に含まれる製品またはサービスカテゴリで事業を行っているとは判断される人物や組織とのものに限りです。ただし、国際的に禁止されたスポンサーシップカテゴリリストに含まれる事業は、地域または地元のイベントでのみ宣伝または表示されることとします（国際イベントではなく）。国際的に禁止されたスポンサーシップカテゴリリストの地域スポンサーシップを追求したいチームは、承認プロセスや事前承認されたスポンサーカテゴリリストの一部のリストなど、詳細な情報についてトーナメント運営者に連絡する必要があります。

7.1.4 さらに、プレイヤーやコーチは、Riot またはトーナメント運営者によって、禁止されたスポンサーシップカテゴリリスト（別紙1）に含まれる製品またはサービスカテゴリで事業を行っているとは判断される人物や組織と、VALORANT に関連しない製品またはサービスのいかなる事業についても、スポンサーシップ、エンドースメント、広告、または関連契約を締結してはなりません。

7.1.5 Game Changers は、Game Changers 追加ルールで定義されたスポンサーシップ獲得に関して、追加の制限を導入することがあります。チームは、新しいスポンサーを獲得する意向が確定する前に、Game Changers にその旨を通知する義務があり

ます。もしスポンサーシップが禁止されたスポンサーシップと分類された場合、そのスポンサーシップは VALORANT の使用やプレイ、VALORANT に関連する素材、VCT、Game Changers、または Riot と関連する他のイベントでチームやプレイヤーによって表示されることはありません。

7.1.6 同一の人物または組織は、同時に複数の Game Changers チームの命名権を保持することはできません。チームの命名権を保持しているスポンサーは、どの形態でも Game Changers リーグの他のチームをスポンサーすることはできません。また、組織の所有者（部分的または完全な所有者）、または企業役員として行動している人物も、自身、直接の関係、他の組織（自身が代表しているものを含む）、または代理人を通じて異なる組織のチームをスポンサーすることはできません。

7.2 ブランドガイドラインの遵守

7.2.1 チーム、選手、コーチが締結するすべてのスポンサーシップ、エンドースメント、広告、または関連する契約、およびこれらの契約に従って行われるすべての基本的な取引または行動は、以下の通りです

- その時点で有効な「VALORANT Branding and Style Guide」の条件を遵守すること。
- Riot、Game Changers またはその他の個人または団体（契約を締結するチーム、選手、コーチを除く）を拘束する独占的な規定またはその他の規定を有していないこと。

7.3 スポンサーシップ禁止リストに関する決定事項

7.3.1 Riot は、スポンサーシップ禁止リストを変更することがあります。チーム、選手、コーチの責任において、スポンサーシップ禁止リストの更新や変更を確認するものとします。

7.3.2 Riot または大会関係者は、独自の判断により、チーム、選手、コーチが禁止スポンサーリストに記載されているカテゴリーの広告またはスポンサーを表示する権利を拒否または終了させることができるものとします。

7.4 商標の無断使用について

7.4.1 大会ルールセットには、暗示、放棄、拒絶、または他の手段によって、チーム、プレイヤー、またはコーチに対して VALORANT という名称、または Riot ま

たはその関連会社が所有またはライセンスを受けている他の商標、商号、ロゴの使用権やライセンスが与えられるものではありません。

7.4.2 チーム、プレイヤー、またはコーチによる、Riot またはその関連会社が所有またはライセンスを受けている商標、商号、ロゴの無許可使用は禁止されており、この規則の違反と見なされます。

7.4.3 チーム、プレイヤー、またはコーチは、製品やサービスを支持またはスポンサーとする際に、その製品やサービスが Riot、トーナメント運営者、またはそれらの関連会社によって支持または承認されたものであると人々が誤解する可能性があるような方法で行うことはできません。

8. 対戦エリア

「試合エリア」は、対面式又はオンラインの対戦イベントにおいては、試合用の PC が配置されたエリアとそのすぐ周辺のエリアを指すものとします。試合中は、出場チームの先発メンバー以外のチームメンバーは、試合エリアへ立ち入ってはなりません。

8.1 ゼネラルマネージャー

ゼネラルマネージャーは、試合準備中は、試合エリアに入ることができますが、エージェント及びマップの選択が始まる前に試合エリアが出なければならず、試合が終わるまで立ち入ってはならないものとします。

8.2 コーチ

当日の試合に出場するチームのメインコーチは、ピック・バンやマップの選択中は試合エリアに立ち入ってチームメンバーとやりとりすることができます。その他のチームスタッフについては、事前に大会オフィシャルから明示的な許可がない限り、試合エリアに立ち入ることはできません。ピック・バン及びマップ選択の終了後、コーチはすみやかに試合エリアから退出しなければなりません。オンライン競技においては、プレイヤーが競技を行う部屋は試合エリアの一部であると考えられます。

8.3 ワイヤレス機器

携帯電話、タブレット、スマートウォッチといったワイヤレス機器は、プレイヤーがピック・バン、マップ選択、ポーズ、リメイク、複数マップ使用試合におけるマップとマップの間など、プレイヤーがプレイ中は試合エリアで使用するこ

は許されません。大会オフィシャルは、プレイヤーがかかる機器を試合エリアで保持していた場合はこれを回収し、試合終了後に返却するものとします。

8.4 飲食物の禁止

試合エリアにおいて、食べ物は禁止されます。飲み物については、ライアットが承認した蓋をすることができる容器に入ったものについてのみ、試合エリアに持ち込むことができます。大会オフィシャルは、プレイヤーから要請があった場合には、かかる容器を提供するものとします。

9. 試合のプロセス

9.1 日程変更

大会運営者は単独の裁量により、特定の日の試合スケジュールの順番を入れ替えたり、試合日を別の日に変更したり、対戦のスケジュールに変更を加えることが可能です。大会運営者が試合スケジュールに変更を行った場合は、大会運営者は速やかに全チームに通知します。

9.2 会場入り

VCTまたはリーグの一環として開催される対面式対戦イベントに参加するチームのアクティブロースターのメンバー（VCT Roster Construction Rules に定義）は、大会運営者に指示された時間の 90 分前までに会場に到着する必要があります。オンライン対戦では、大会運営者が指定する時間の 30 分前までに試合ロビーに参加する準備を整えておく必要があります。遅延に対するペナルティは、大会運営者が独自の裁量で決定します。

9.3 大会運営者の役割

9.3.1 大会運営リード

「大会運営リード」は、競技の公正さに影響を与える、試合に関連して発生したあらゆる問題の判断を行う責任を持つ大会運営者です。大会運営リードの役割には、以下の内容が含まれます：

- 技術的な問題での一時停止と、その適切な持続時間に関する最終決定。
- タクティカルタイムアウト（作戦タイム）が有効であり、すべての関係者に通知されていることの確認。
- 不具合や不具合の悪用の発生とその潜在的な影響の評価。

- ラウンドのロールバックやゲームの競技の公正さに影響を与える可能性のある問題についての判断。
- マップのピック/バン選択プロセスの調整。
- すべての大会運営規定（15.4 項）についての最終的な判断

9.3.2 ヘッドレフェリー

「ヘッドレフェリー」は、試合前後のセットアップやゲームロビーなどに責任を持つ大会運営者です。ヘッドレフェリーの権限には、以下の内容が含まれます

- 試合前にチームのラインナップを確認する
- 必要に応じ、プレイヤーの周辺機器や試合エリアを確認し、監視する
- 試合開始を宣言する
- プレイ中のポーズおよび再開を命じる
- 試合中にルールを違反したチームに対して処分を下し、罰則の適用を命じる
- 一時停止やプレイの停止に関連するものを含み、大会ルールセットにおける試合に関連する決定を行う
- 試合の終了とその結果を確認する

9.3.3 ステージレフェリー

「ステージレフェリー」は、大会運営リードとヘッドレフェリーの指示に従います。その権限には、以下の内容が含まれます

- 必要に応じ、試合エリアへの入場を認め、立ち入りを禁止する
- ヘッドレフェリーおよび大会運営者の指示により、大会ルールセットに関連するセキュリティ手順を実施する
- プレイヤーへの指示を出す等、プレイヤーチェックリストを管理し、大会ルールセットやグローバル競技ポリシーを執行する
- ゲーム内外において、大会に関してプレイヤーとのやりとりを行う
- 要請に応じ、バグやセキュリティ上の問題について説明を行う

9.3.4 コンプライアンスリード

「コンプライアンスリード」とは、チーム関係者による非道徳的および/またはライアットの e スポーツ規定に違反する行動の調査を担当する大会運営者のことです。コンプライアンスリードの役割には、以下の内容が含まれます

- チーム関係者言動規定を含む、ライアットの e スポーツ規定の違反の調査。
- チームに実施される懲戒処分に関する最終決定。
- 要望があれば、チームに実施される懲戒処分に関する説明。

9.3.5 判断の最終決定権

大会ルールセットの解釈、プレイヤーの参加資格、スケジュール、イベントへの出場準備、違反に対するペナルティに関連するあらゆる判断は大会運営リードが単独で行うものであり、その判断を最終的なものとします。大会ルールセットに関する大会運営リードの決定については異議を述べることはできず、損害賠償その他の請求を行うこともできません。

9.4 競技パッチ

試合は大会運営者によって指定されたバージョンのパッチを使って行われます。

9.4.1 新しいエージェント

新しいエージェントについては、試合用にリリースされてから2週間は自動的に使用が禁止されます。例えば、エージェント A が2月5日にリリースされた場合、そのエージェント A は本大会において2月19日まで使用することができません。

9.4.2 新しいマップ

新しいマップについては、ライブのキューでリリースされてから4週間は自動的に使用が禁止されます。例えば、マップ A が2月5日にリリースされた場合、マップ A は3月5日の試合で始めて使用可能となります。

9.4.3 追加の規制

特定の武器やエージェント、スキン、アビリティについてバグが発覚した場合には、特定の武器の使用禁止等、追加の規制が試合前または試合中に大会運営者によって追加されることがあります。新エージェントおよび新マップの制限期間は、大会運営者の独自の裁量で延長されることがあります。

9.5 試合前の作戦セットアップ

9.5.1 プレイヤーアカウント

本大会のプレイにおいて、プレイヤーには、大会運営者が指定した試合において、使用するアカウントが提供されます。大会運営者が指定しない試合においては、プレイヤーは自身のオンラインアカウント及び Riot ID を使用するものとし

ます。ただし、ライアットまたは大会運営者の判断で ID の変更を依頼する場合があります。

9.5.2 ゲーム設定

プレイヤーはすべての試合において、血と死体の表示をオフに設定する必要があります。

「Masters」「Champions」「Game Changers Championship」などの大会において与えられる称号やガンバディは、その称号やガンバディを獲得したプレイヤーのみ装備することができます。

9.5.3 セットアップタイム

対面式対戦イベントにおいて、プレイヤーは試合開始時間前に、十分な準備ができるように準備の時間が割り当てられます。大会運営者は、プレイヤーとチームに対して、試合日程と共に、予定されているセットアップタイムとその時間を通知します。但し、大会運営者は、いつでも日程と時間を変更することができるものとします。セットアップタイムは、プレイヤーが試合エリアに入った時点で開始したものとみなされ、現場の大会運営者やレフェリーの許可なく、また大会運営者に付き添われることなく試合エリアを立ち去ることはできません。セットアップにおいては、以下の事項を行います。

- 支給されたプレイヤーアカウント名の正確性確認
- ライアットから提供された機器の品質確認
- 周辺機器の接続及び検査
- ボイスチャットシステムの機能確認
- スキンの選択
- ゲーム内セッティングの調整
- ゲーム内での一定の調整

9.5.4 照明の明るさ

プレイヤーはセットアップのプロセス中にステージに向けられた照明の明るさの調整を要請できます。ただし、ステージの照明には大会運営者が必要とする最低限の明るさが存在し、明るさをそれ以下にすることはできません。

9.5.5 機器の技術的問題

セットアップの最中に、プレイヤーの機器にトラブルが発生した場合には、プレイヤーはレフェリー又は大会運営者へ直ちに通知しなければなりません。

9.5.6 試合開始の日時

セットアップに関する問題については、プレイヤーは割り当てられた時間中にこれを解決し、試合が予定時刻に開始できるようにしなければなりません。遅延に対するペナルティは、大会運営者が大会運営規定に基づいて独自の裁量で決定します。

大会運営者はチームに対して、試合開始の準備を行うように通知します（「チーム準備状態」）。すべてのプレイヤーはチーム準備状態の間、射撃場から退出し、ロビーの順番を守り、ネイティブプログラムをすべて終了し、試合に参加する準備をする必要があります。チーム準備状態の遅延に対する処分は、大会運営者が独自の裁量で決定する場合があります。

9.5.7 プレイヤーの準備状況

レフェリーは、公式試合開始予定時刻の 5 分前までに各プレイヤーのセットアップが完了していることを確認します。試合でプレイする 10 人のプレイヤー全員のセットアップが完了したことが確認されたら、プレイヤーはウォームアップマッチを開始したり、試合エリア外に出たりすることは禁止されます。

試合でプレイする 10 人のプレイヤー全員のセットアップが完了したことが確認された時点で、すべての準備が完了したものとし、それ以降細かな設定を行うために試合を中断したり、遅らせたりすることは認められません。

9.5.8 試合ロビー

Open Qualifier を除き、本大会のすべての試合は大会運営者が準備する試合ロビーにおいてプレイされます。大会運営者が、公式の試合ロビーの制作について判断します。オンラインイベントについては、大会運営者が試合に使用される公式アカウントを各チームへ通知します。対面式対戦イベントにおいては、テスト完了後直ちに、プレイヤーはレフェリーの指示に従って試合ロビーに入ります。

9.5.9 オンラインイベント

本大会のオンラインイベントにおいては、プレイヤーは 9.5.3 条に定める通りセットアップを完了し、試合前の大会運営者が指定した時間までに完了を確認するものとします。プレイヤーは、コンピューターのハードウェアや周辺機器、インターネット接続、DDOS Protection、電源等、自らの選んだセットアップのパフォーマンスを確認する責任を負います。かかるセットアップ上の問題については、遅刻やポーズの正当な理由とはなりません。

9.5.10 試合前の義務

プレイヤーは、メディアへの出演、インタビュー、試合についての協議等、試合前の義務について事前に通知を受けます。プレイヤーは、試合前にこれらの義務を果たす必要があります。

9.5.11 試合前スケジュール

すべてのチームは大会運営者が定めた試合前スケジュールに従う義務があります。試合前スケジュールは、規定されているチームの宿泊先とイベント会場の到着時刻および出発時刻を含む場合があります。また、試合前の義務、ヘアメイク、マップのピック/バン選択プロセス、セットアップタイムやその他の試合前プロセスに関する予定期間も含まれることがあります。遅延および/または試合前スケジュールに明記された義務の不順守に対するペナルティは、大会運営者が独自の裁量で決定します。

9.6 試合のセットアップ・プレイ上の制限

9.6.1 試合の定義

「マップ」は VALORANT のマップ上において勝者が決定するまで行われる競技の一過程のことを指します。「マッチ」はどちらかのチームが合計マップ数の過半数に勝利するまでプレイされるゲームのセット（例：3 マップ中 2 マップに勝利（「ベストオブスリー」または「BO3」）、5 マップ中 3 マップに勝利（「ベストオブファイブ」または「BO5」））のことを指します。明確には、5 ゲーム中 3 ゲームに勝つと終了する試合は「BO5 マッチ」とみなされます。リーグ戦で勝利したチームには勝利点が付与され、トーナメント戦で勝利したチームは次のラウンドに進むことができます。「ベストオブワン」（「BO1」）方式では、「ゲーム」と「マッチ」は同じ意味で使われることがあります。

9.6.2 ロビーのセッティング

公式の試合ロビーは「トーナメント」モードで「オーバータイム：2 試合先取」の設定となります。

9.6.3 サーバー選択

各試合前に、大会運営者が、両チームから等距離にあるサーバーを選択します。

9.6.4 マップ選択プロセスの開始

10人すべてのプレイヤーが公式の試合ロビーに集まり次第、レフェリー又は大会運営者は両チームに対してマップ選択プロセスの準備が整っているかどうかの確認を求めます。両チームの準備が整っている旨の確認をした場合には、レフェリー又は大会運営者は、ルームオーナーに対して9.6条に従ってマップ選択プロセスを開始するように指示します。同じ試合の中で、同じマップを2回以上プレイすることはできません（他のすべてのマップがプレイ済みとなった場合を除きます。）。各試合日の最初の試合においては、マップ選択プロセスは最初のマップでの試合開始の30分前に始まります。その他の試合においては、マップ選択プロセスは前の試合終了後すぐに始まります。

注）大会運営者は、大会前にマップ選択プロセスを変更することができますが、事前にすべての参加者とライアットに対して書面で通知する必要があります。

9.6.5 マップの選択肢

マップは、アセント/バインド/スプリット/ロータス/フラクチャー/ヘイブン/パールから選択します。ライブでリリースされる新たなマップが、9.4.2条に基づいてマップに追加または排除されることがあります。

9.6.6 BO3 の場合のマップ選択プロセス

チーム A 又はチーム B をコインフリップまたはダイスで決定します。マップ選択プロセスで指示があった場合、チームは必ずマップをバンしなければならず、マップバンをスキップすることはできません。チーム A となったチームがプロセスを開始し、以下の手順でマップが選択されます。

- チーム A が1つのマップを排除する
- 次にチーム B が残りのマップから1つマップを排除する
- チーム A がマップ 1 を残りのマップから選択する
- チーム B が攻めか守りを決定
- チーム B がマップ 2 を残りのマップから選択する
- チーム A が攻めか守りを決定
- チーム A が残りのマップから1つ排除する
- チーム B が残りのマップから1つ排除する
- チーム A が最後に残ったマップ 3 の攻めか守りを決定

9.6.7 BO5 の場合のマップ選択プロセス

チーム A 又はチーム B をコインフリップまたはダイスで決定します。

マップ選択プロセスで指示があった場合、チームは必ずマップをバンしなければならず、マップバンをスキップすることはできません。チーム A となったチームがプロセスを開始し、以下の手順でマップが選択されます。

- チーム A が 1 つのマップを排除する
- 次にチーム B が残りのマップから 1 つマップを排除する
- チーム A がマップ 1 を残りのマップから選択する
- チーム B が攻めか守りを決定
- チーム B がマップ 2 を残りのマップから選択する
- チーム A が攻めか守りを決定
- チーム A がマップ 3 を残りのマップから選択する
- チーム B が攻めか守りを決定
- チーム B がマップ 4 を残りのマップから選択する
- チーム A が攻めか守りを決定
- チーム B が最後に残ったマップ 5 の攻めか守りを決定

9.6.8 エージェント選択プロセスの開始

エージェント選択開始後、両チームが同時にピックを行い、プレイヤーはエージェントの選択に 85 秒与えられます。この間にプレイヤーが誤ったエージェントを選択してしまった場合には、当該プレイヤーは、選択時間の終了前に大会運営者に対し、本来選びたかったエージェントを伝えなければなりません。この場合、エージェント選択プロセスは、誤選択が起きたところまで再度同じピックを行い、その後、当該プレイヤーが正しいエージェントを選択します。プレイヤーが大会運営者へ伝えたのが選択時間終了後になった場合は、ピックを再度行うことは認められず、そのままプレイすることが求められます。尚、Open Qualifier においてはエージェントの誤選択は認められません。

9.6.9 エージェント及びマップ選択後の試合開始

別途大会運営者から指示がある場合を除き、エージェント及びマップの選択プロセス完了後、直ちに試合が開始されます。この際、各チームはチームメンバーの書いたメモ等の書類を試合エリアから撤去しなければなりません。プレイヤーは、ピックやバンの完了とマップの開始（フリータイム）において試合から退出してはなりません。

9.6.10 コントロール下での試合開始

試合開始のプロセスに誤りがあり、又はピックやバンのプロセスを試合開始とは別の機会に行う旨の大会運営者の決定があった場合には、大会運営者はコントロ

ール下で試合を開始することができるものとし、マップの選択は事前に有効に完了されたピック及びバンのプロセスに基づいて行われるものとします。

9.6.11 クライアントのロードが遅い場合

ゲームがクラッシュする、接続が失われる等の問題が生じ、ローディングプロセスが中断し、プレイヤーが試合に参加できない場合には、試合は直ちにポーズされ、10人すべてのプレイヤーが試合に接続するまで中断されます。

9.6.12 ゲームプレイについての制限

エージェント、スキン、マップ等にバグの存在が疑われた場合や、その他大会運営者の裁量により、試合前及び試合中、いつでも制限が追加される場合があります。

9.6.13 大会プレイ中の交代要員

2つ以上のマップが使われる試合（例：2ゲーム先取制、3ゲーム先取制）においては、チームは先発メンバーをマップ変更時にチームのアクティブロスター内の交代要員と交代させることができるものとします。但し、この場合、当該チームは、前のゲーム終了後2分以内に、対戦相手のチームにこれを通知するとともに、かかる交代についてレフェリーの承認を得なければなりません。プレイヤーがマップ中に接続が失われ、与えられたポーズ時間中に復帰することができない場合には、そのチームはかかるプレイヤーをアアクティブロスターの交代要員と交代させることができるものとします。チームは交代を行ったあとのチームメンバーでもロスターの参加資格条件を満たしている必要があります。

チームが交代要員の使用を決定した場合、交代要員は直ちに試合エリアに入り、7分以内にセクション 9.5.3 項に記載されているセットアップのプロセスを完了させなければなりません。

10. 試合後のプロセス

10.1 試合後のプロセス

10.1.1 結果

大会運営者が、試合の結果を確認し、記録します。

10.1.2 技術的なメモ

プレイヤーは、技術上の問題がある場合には、大会運営者に対して伝えるものとします。

10.1.3 マップ間のインターバル

大会運営者はプレイヤーに対戦の次のマップが始まるまでの残り時間を伝えます。通常の場合、マップが終わってから次のマップ開始までの時間は5分から10分です。次のマップは、両チームが大会運営者に対してすべてのプレイヤーがプレイの準備ができている（対面型対戦イベントの場合は席についている）ことを確認した段階で開始します。

対面型対戦の場合、プレイヤーはマップとマップのインターバル中に、試合エリア、チームのハドルルーム、チーム指定のトイレ間を移動することができます。インターバル中、プレイヤーは大会運営者によって許可された特定の場所以外に移動することはできません。

10.1.4 試合間のインターバル

チームは前の試合の終了後5分以内に試合エリアに入り、セットアップのプロセスを開始しなければなりません。次の試合は、両チームが大会運営者に対してすべてのプレイヤーがプレイの準備ができていることを確認した段階で開始します。

10.1.5 試合後の義務

プレイヤーは、メディアへの出演、インタビュー、試合に関する協議等、試合後の義務について別途通知されます。プレイヤーは、試合終了後にこれらの義務を果たす必要があります。

10.1.6. 試合の棄権／没収が発生した場合の結果の扱い

試合の棄権／没収で勝利した試合は、チームが試合に勝利するために必要な最少スコアで報告されます（例：BO1なら1-0、BO3なら2-0、BO5なら3-0）。没収されたマップの結果はすべて13-0として報告されます。試合の棄権／没収が行われた試合では、それ以外のスタッツは記録されません。

11. ポーズ・クラッシュ

11.1 タイムアウト

各チームはハーフタイムに限らず、各マップにつき2回、60秒のタイムアウト（「タイムアウト」）を取ることができます。タイムアウトの60秒は、両チー

ムのマッチコーチがオンラインでつながり、自チームのプレイヤーとやりとりできるようにしてから計測開始します。オーバータイムでは、各チームにオーバータイムにて使用するためのタイムアウトが1回与えられます。オーバータイム前に使用されなかったタイムアウトは、オーバータイム中に使用することはできません。Open Qualifier ではタイムアウトを使用することはできません。

11.1.1 タイムアウトの手順

コミュニケーションは、プレイヤーとコーチに限定されます。すべてのタイムアウトは、購入フェーズの最初の20秒以内に消化しなければなりません。購入フェーズの20秒後に取られたタイムアウトは、次のラウンドに延期されます。ただし、次のラウンドがハーフタイムまたはレギュレーションの終了後である場合は、タイムアウトの時間は延長されず、その時点で消費されます。プレイヤーはタイムアウト中、いかなる場合も試合エリアから出ることはできません。

11.1.2 タイムアウト中のエージェントの操作

タイムアウト中は、ヘッドセットは装着したままにする必要があり、機器を操作してゲーム内のエージェントをコントロールすることはできません。

11.2 テクニカルポーズ

11.2.1 テクニカルポーズのカテゴリー

11.2.1.1 プレイの中断（予想される遅延：10分以上）

例：プレイヤーがゲームから切断された、モニターが真っ暗になった、コンピューターが3秒以上フリーズした（それ以下の時間であれば、機器の確認とみなされる）、ゲームプレイ中にプログラムがクラッシュした、など。

11.2.1.2 機器の確認（予想される遅延：3～5分）

例：マウスの電池が切れた、周辺機器が動かなくなった、オーディオに問題が発生した、設定が突然リセットされた、など。

11.2.2 テクニカルポーズの手順

プレイヤーがプレイを続行することができない問題が発生した場合、当該プレイヤーは大会運営者へ連絡し、テクニカルポーズを要求しなければなりません。テクニカルポーズを要求する場合、プレイヤーはその理由を伝えなければなりません。ヘッドレフェリーは、その理由が正当であると判断した場合、ゲームを一時停止させます。プレイヤーは、ゲーム内で自らテクニカルポーズを開始することはできません。

プレイヤーがゲーム内の機能を使用してテクニカルポーズを開始した場合、当該プレイヤーのチームはゲームを遅延させたとして処分を受ける可能性があります。

プレイヤーはテクニカルポーズ中、いかなる場合も試合エリアから出ることはできません。

11.2.3 テクニカルポーズ中のエージェントの操作

テクニカルポーズ中は、ヘッドセットは装着したままにする必要があり、プレイヤーはエージェントの操作を禁止されます（例：タイムアウト中は、プレイヤーは移動やユーティリティの使用を禁止されます）。大会運営者から別途指示がある場合を除き、テクニカルポーズ中は、プレイヤー同士、またはプレイヤーとコーチとの会話はテキストによるものであろうと音声によるものであろうと禁止されます。

11.2.4 無効なテクニカルポーズ

以下のような非網羅的な理由によってテクニカルポーズが認められることはありません。

1. モニターの電源ボタンの誤操作
2. オーディオの微調整
3. インイヤーヘッドホンの調整
4. プレイヤーの環境起因によるネットワーク障害

（なお、該当試合中に1回までテクニカルポーズを許可する）。

12. プレイヤー緊急ポーズ

12.1 プレイヤー緊急ポーズの手順

チームは緊急事態が発生した場合のポーズ（以下「プレイヤー緊急ポーズ」）を取ることが、1マップにつき最大1回、試合全体で最大合計10分まで許可されます。チームが10分以上のプレイヤー緊急ポーズを必要とする場合、プレイヤー

緊急ポーズを使用したプレイヤーはプレイを続ける資格がなくなり、代わりのプレイヤーに交代しなければなりません。

チームが5人のプレイヤーを揃えることができない場合、大会運営者の裁量でいずれかのチームが勝利したと判断されない限り、そのチームは試合を没収されるものとします。プレイヤー緊急ポーズを緊急時以外に悪用したチームには制裁措置が取られます。

12.2 病気、怪我、または障害

軽度の病気、怪我、または障害は、プレイヤー緊急ポーズの理由として認められません。プレイヤーは試合開始前に大会運営者に連絡し、プレイヤー緊急ポーズを使用する権利を確保することができます。大会運営者は試合中、問題を評価した上で、当該プレイヤーが試合を続ける準備、意志、能力があるかどうかを判断するため、プレイヤー緊急ポーズを与えることができます。

13.不具合修正

13.1 バグの種類

バグとは、不正確な、意図しない、あるいは予期しない結果をもたらす、ゲーム内のエラー、欠陥、不具合を指します。バグの分類は、各パッチで共有される Esports Bug List を通じて伝達されます。

13.1.1 プレイスルーバグ

「プレイスルーバグ」とは、ゲームの競争上の整合性に大きな影響を与えないバグを指します。これは、緩和策が用意されているか、無効化やリメイクを正当化するには影響が不十分と判断されたことを意味する場合があります。

13.1.2 主要なバグ

「主要なバグ」とは、プレイヤーのゲームにおける競争上の整合性に大きな影響を与え、ゲームのステータスやゲームプレイの仕組みに大きな変化を与える可能性があり、合理的な緩和措置がないバグを指します。影響の判断は、大会運営者の独自の判断に委ねられます。

13.1.3 未知のバグ

「未知のバグ」とは、現在のパッチで共有されている Esports Bug List に記載されていないバグを指します。

13.1.4 致命的なバグ

「致命的なバグ」とは、発生したことによってラウンド全体の競技性が損なわれ、ラウンドの結果が不確定になるバグを指します。このカテゴリーに該当するバグは、各パッチで共有される Esports Bug List に明示的に記載されません。

13.2 大会運営者によるラウンドロールバック

13.2.1 ダメージ前

バグが発生した時点で、プレイヤーによって当該ラウンドの対戦相手に直接的なダメージを与えられていない場合は、プレイヤーのコントロールの及ばない事由によりプレイヤーの競技能力に影響を与えるバグについて、大会運営者はラウンドロールバックを行うことができます。

13.2.2 ダメージ後

バグが発生した時点で、プレイヤーによって当該ラウンドの対戦相手に直接ダメージを与えられていた場合、ラウンドロールバックを行わないものとします。

13.2.3 致命的なバグのラウンドロールバック

ラウンド中に致命的なバグが発生した場合、大会運営者はラウンドロールバックを行い、ゲームをラウンドの開始時点に戻します。

14. エクスプロイトの判定

ゲームの競争上の整合性を著しく変化させ、意図しない競争上の優位性をもたらす可能性のあるプレイヤー起因のバグを指します。標準として、影響度に関わらず、エクスプロイトの使用は認められておらず、発見された場合は以下に記載されている通り、ペナルティの対象となります。

14.1 エージェント固有のエクスプロイト

エージェント固有のエクスプロイトの一例については、Esports Bug List に詳しく説明されています。Esports Bug List に特別に記載されているバグまたはエクスプロイト、

または包括的な禁止事項の対象となるバグまたはエクスプロイトを利用した場合は、本ルールに違反したものとみなされます。

14.1.1 サイファー

マップのテクスチャおよび/または形状を悪用して、サイファーカメラの破壊や発見を防ぎ、不当な競争優位をもたらすようなサイファーカメラの設置方法は、すべて禁止されたエクスプロイトとみなされます。すべてのサイファーカメラは破壊可能で、両チームから見えるよう配置しなければならず、マップのテクスチャおよび/または形状を悪用して、一方的な視界を作り出し、不当な優位性を自チームにもたらしてはなりません。その他、大会運営者が不当な競争上の優位性をもたらすと判断したサイファーカメラの使用方法も、すべて禁止されたエクスプロイトとみなされます。

14.1.2 エージェント・ユーティリティ

マップのテクスチャおよび/または形状を悪用して、エージェント・ユーティリティの破壊や発見を防ぎ、不当な競争優位をもたらすようなエージェント・ユーティリティの使用方法は、すべて禁止されたエクスプロイトとみなされます。エージェント・ユーティリティをマップの境界線の外で使用することはできません。しかし、ユーティリティはどの地点で使用しても、有用な情報や利点を提供し得る可能性があります。マップ境界内のエリアは、すべてのユーティリティが（1）そのユーティリティの意図通りに破壊可能で、（2）そのユーティリティの意図通りに両チームから確認でき、（3）マップのテクスチャおよび/または形状を悪用して、不正な競争優位を得ていないエリアと定義されます。

プレイヤーはユーティリティについて、マップのテクスチャおよび/または形状を悪用したり、別のユーティリティや武器、またはその他の方法等と組み合わせて悪用したりして、意図された目的および使用範囲を変更し、不当な競争優位を得てはなりません。その他、大会運営者が不当な競争上の優位性をもたらすと判断したエージェント・ユーティリティの使用方法も、すべて禁止されたエクスプロイトとみなされます。

特例：KAY/O のゼロ/ポイント は、マップ境界外での使用を想定しており、本ルールについては特例としています。KAY/O のゼロ/ポイントは、マップ境界外など、KAY/O のゼロ/ポイント が破壊されない場所および/または敵プレイヤーから見えない場所に設置することが認められています。しかしながら、KAY/O のゼロ/ポイント（ナイフ）について、マップのテクスチャおよび/または形状を悪用し、その使用上、想定されていない場所に投げることはできません。例えば、KAY/O のゼロ/ポイント（ナ

イフ)を使って、固形物を想定したマップのテクスチャおよび/または形状を通過させたり、その内部を移動させたりすることはできません。この特例に該当するかどうか不明な場合は、事前に大会運営者まで KAYO のゼロ/ポイントの具体的な軌道や終了位置について確認してください。

14.1.3 キャラクターモデル

他のエージェントのキャラクターモデルを使用して、想定されたジャンプ範囲の外にブーストすることは禁止されています。

14.2 ペナルティの判断

適切なペナルティを判断する際、大会運営者はペナルティ一覧（同一または類似の状況に対する過去のペナルティ）、バグ分類、事前コミュニケーション、影響、および意図を考慮するものとします。大会運営者が適切なペナルティを判断するために、以下の各カテゴリー内の質問と評価を考慮します。

14.2.1 エクスプロイトの分類

- そのエクスプロイトは Esports Bug List に掲載されているか、またどのように分類されているか
- そのエクスプロイトが Esports Bug List に掲載されていない場合、他のバグと類似しており、合理的な人であれば分類が同じであると推測できるか
- もしエクスプロイトが Esports Bug List になく、他の既知のエクスプロイトと類似していない場合、大会運営者は他の基準を使用して、何らかの措置を講じます。

14.2.2 事前連絡

- Esports Bug List は、チームおよび/またはプレイヤーと共有されているか
- 大会運営者が指定したイベントのパッチバージョンの Esports Bug List は、大会運営者が情報を入手し必要な調整を行うために妥当な時間枠内に共有されたか
- もし、Esports Bug List が全く、あるいは合理的な時間枠で伝達されていない場合、緩和措置が取られることがあります。

14.2.3 影響

- エクスプロイトはラウンドやマップの結果に対してどのような影響を与えたか - (例) 与えたダメージ、得た情報（視覚、聴覚など）、相手の行動の阻害（爆弾解除/設置）
- このエクスプロイトはスポーツマンシップから逸脱していないか、競技への認識にどのような影響を与えうるか。

14.2.4 意図

- エクスプロイトを意図せずに誤って使用してしまう可能性は高いか、通常のプレイでは発生しないような特定のアクションが必要か
- プレイヤーまたはチームは過去に同じエクスプロイトで罰則を受けたことがあるか
- プレイヤーまたはチームはボイスコミュニケーションで使用について言及したか
- プレイヤーまたはチームはエクスプロイト発生直後に審判に連絡したか

14.3 ペナルティの種類

以下のペナルティのリストは、非網羅的なリストです。大会運営者は、独自の判断により、罰金や出場停止など、他の種類の制裁措置をケースバイケースで行うことができます。

14.3.1 警告

大会運営者は、影響の少ないエクスプロイトの使用を広めることを防ぐため、影響の少ない初犯の場合、警告を発することができます。

警告は、競技上の優位性を与えない意図しないバグや、試合の競技上の整合性に大きな影響を与えない程度に小さいと判断されるバグに対して与えられることがあります。

14.3.2 ラウンドのロールバック（巻き戻し）

大会運営者は、エクスプロイトがラウンドの結果に重大な影響を及ぼしたが、エクスプロイトを行ったプレイヤーの意図が特定できない場合、または影響の少ない再犯の場合、ラウンドロールバックを行うことができます。

ラウンドロールバックは、意図しないエクスプロイトが競技上の優位性を与えた場合にも使用場合があります。大会運営者は、エクスプロイトを行ったプレイヤーの意図をケースバイケースで評価するものとし

ます。もしプレイヤーが意図しないエクスプロイトが発生した直後に審判に連絡した場合、大会運営者はラウンドロールバックの実施を検討するものとします。

また、プレイヤーやコーチの過失でない場合も、ラウンドの競技性に影響を与える重大なエクスプロイトが発生した場合は、ラウンドロールバックを行う場合があります。

14.3.3 ラウンドロス

エクスプロイトがラウンドの結果に重大な影響を与え、かつプレイヤーまたはチームがエクスプロイトを意図して行っていたと大会運営者が判断した場合、大会運営者はラウンドロスを実施することができます。ラウンドロスはまた、大会運営者が判断したラウンドロールバックの基準を超えた場合にも実施される場合があります。

ラウンドロスは以下の方法で適用することができます。

- エクスプロイトが行われたラウンドまでロールバックし、ラウンドを除外し、エクスプロイトを行わなかったチームにラウンド勝利を与える。
- ラウンドロールバックが不可能な場合、次のラウンドの開始時にラウンド敗北を適用する。もし現在のラウンドがマップの終了につながる可能性がある場合、敗北は現在のラウンドに適用されます。

ラウンドロスは、競技上有利になるような意図的な悪用を行ったチームに対して実施される場合があります。意図的なものであるかどうかは、大会運営者が判断します。もしそのエクスプロイトが、妥当な時間内にチームに配布された最新の Esports Bug List に記載されており、悪質なエクスプロイトと判断された場合は、自動的に意図的なエクスプロイトとして認められます。

14.3.4 マップ没収試合

以下の場合、大会運営者はその試合のマップについて没収試合とする場合があります。

- エクスプロイトがマップの結果に大きな影響を与えた、あるいは意図しない大きな競争上の優位性をもたらしたが、そのマップが終了しており、ラウンドロールバックやリメイクが不可能な場合。
- ラウンドロールバックおよび/またはリメイクが不可能な、影響の少ないエクスプロイトの再犯。
- マップがまだプレイされており、ラウンドロスが適用されている状態で、影響の大きい再犯のエクスプロイトを行った場合。

- 大会運営者の独自の裁量により、即座にエスカレートしたペナルティが適用される悪質なケース。

14.3.5 没収試合

参加チームのチーム関係者のチート行為や八百長行為などの行動によって、その試合の競技の公平さが不可逆的に損なわれた場合、大会運営者はその試合を没収試合とする場合があります。本来ならマップ没収試合になるはずのエクスプロイトをチームが使用したにもかかわらず、試合終了するまで発覚せず、合理的な緩和措置がない場合、大会運営者はその試合を没収試合とする場合があります。

14.4 エクスプロイトの審査要求に関するチームルール

プレイヤーとコーチは、バグ/エクスプロイトの使用に関する審査を要求することができます。プレイヤーまたはコーチがバグやエクスプロイトが発生したと考えた場合、プレイヤーまたはコーチは直ちに大会運営者に審査を要求しなければなりません。審査の要求は、バグやエクスプロイトが使用されたと疑われるラウンド中、または次のラウンドのバイフェーズ中に行わなければなりません。プレイヤーおよびコーチがバグやエクスプロイトの審査を要求する際には、以下のルールが適用されます。

- バグやエクスプロイトが確認された場合、両チームに通知され、大会運営者はそのバグやエクスプロイトに対する適切な是正措置を評価しなければなりません。
- バグやエクスプロイトの主張が審査され、バグやエクスプロイトではないと判断された場合、審査を要求したチームはタイムアウトを失います。タイムアウトが既に無い場合、そのチームは次のラウンドでラウンドロスとなります。

14.5 バグとエクスプロイトの判定に関する最終的な判断

大会運営者は、すべてのエクスプロイトの判定について評価し、最終的な判断を下す権利を有します。セクション 8 項の解釈に関するすべての決定は大会運営者が単独で行うものであり、大会運営者の決定は異議を申し立てることができず、金銭的損害賠償またはその他の法的もしくは衡平法上の救済の請求を生じさせるものではありません。

15. クラッシュ/ゲームプレイの中断

15.1 ゲームプレイの中断

試合がプレイヤーのコントロールの及ばない事由により中断した場合（例：サーバークラッシュ、インターネット障害、停電、DDOS）、大会運営者はゲーム内のラウンド復元機能を使用して、直近のラウンドの開始時点までラウンドを復元することができます。

15.2 プレイヤーによるゲームプレイの中断

プレイヤーの落ち度であることが明らかな場合には（例：武器の不正購入、オルトタブ、モニターの電源オフ）、試合はストップされず、ラウンドは復元またはリプレイされないものとします。

15.2.1 一時的な中断

ゲームプレイが短期的に中断され、それ以降のラウンドには影響しない問題（例：オルトタブ、クライアントの最小化、一時的なパケットロス、一時的なネットワーク問題）を原因としてラウンドがリプレイされることはないものとします。複数のプレイヤーがプレイヤーのコントロールの及ばない事由により同じラウンド中に一時的な中断を体験した場合、大会運営者はその裁量により、ゲームプレイの中断が発生したことを判断できます。

15.2.2 複数プレイヤーのクラッシュ/ゲームプレイの中断

試合の1ラウンド内で2人以上のプレイヤーが、プレイヤーのコントロールの及ばない事由によりゲームプレイを中断するような問題（例：クライアントのクラッシュ、コンピューターのクラッシュ、インターネットの障害、停電）が発生し、当該プレイヤーがそのラウンドでプレイを継続することができない場合、大会運営者はゲーム内のラウンド復元機能を使って、直近のラウンドの開始時点までラウンドを復元します。プレイヤーのエージェントが倒された後に発生したゲームプレイの中断は考慮されません。

15.2.3 単一プレイヤーのクラッシュ/ゲームプレイの中断

試合の1ラウンド内で1人のプレイヤーのみがゲームプレイを中断するような問題（例：クライアントのクラッシュ、コンピューターのクラッシュ、インターネットの障害、停電）が発生し、当該プレイヤーがその

ラウンドでプレイを継続することができない場合、大会運営者はゲーム内のラウンド復元機能を使って、直近のラウンドの開始時点までラウンドを復元することができます。

- ただし、以下の条件をすべて満たしていることが条件です。(a)ラウンドが始まって最初の1分間で問題が発生したこと、(b)相手チームによってプレイヤーのエージェントにダメージを与えられる前に問題が発生したこと、(c)レフェリーに直ちに通知されたこと。

プレイヤーのエージェントが倒された後に発生したゲームプレイの中断は考慮されません。

16.大会運営者とのやりとり

チームメンバーは、本大会についての問い合わせについては、大会運営者に連絡を取ることができます。

17. 言語

本大会ルールのオリジナル版は英語とします。英語版と日本語版との間に齟齬や相違がある場合には、ライアットの判断において、ライアットに有利な方が優先するものとし、英語版の内容が優先するものとします。

* * *

18.用語

1.

サービス契約	組織と選手またはコーチの間の契約。
コンペティション週間	大会週間とは、ある週の最初の公式試合予定日から翌週の最初の公式試合予定日までの期間と定義される。
自由契約	フリーエージェントとは、Game Changers に参加する資格を有する選手であって、（1）まだチームと有効な書面によるサービス契約を締結していない、または（2）チームから解雇された、もしくは契約が更新されずに満了した選手をいいます。
Riot ID	選手やコーチのメインアカウントやサブアカウントの Riot ID を意味する。Riot ID の確認方法は こちら でご確認ください。
ゲームプレイ要素	ゲームプレイ要素には、武器、スキン、エージェント、マップが含まれますが、これらに限定されるものではありません。
意図的な切断	プレイヤーの行為により、接続が切断されることをいいます。プレイヤーの実際の意図に関わらず、切断に至るプレイヤーの行為は、故意とみなされる。
居住者	居住者選手またはコーチが、(i)Game Changers に登録した日において、特定の地域の管轄区域の合法的居住者であるか、または(ii)当該地域の国の市民または国民である。
VCT	VALORANT Champions Tour. VALORANT eSports の世界的なプロ大会の最高レベル。
トーナメント運営者	特定の公式大会の運営主体（Riot、Riot の関連会社、第三者主催のいずれであるかを問いません。）
禁止されているスポンサーシップ	8 条および別紙 1 に示された禁止スポンサーのリスト
試合	1 つのチームが総ゲーム数の過半数を獲得するまで行われる一連のゲーム。

マッチエリア	競技用 PC があるエリア。試合中は、スターティングメンバーのみ立ち入ることができます。
オーナー	公式大会への登録時にチームのオーナーとして登録された個人または団体を意味します。
禁止リスト	禁止された製品またはサービスのカテゴリーのリストを意味する。
ロースター	チームのスターティングロースターと補欠要員を示す。
シーズン	ある年の最初の公式大会の開始日から、その年の Game Changers の公式大会終了日までの 1 年間と定義される。
サーバークラッシュ	ゲームサーバー、トーナメントクライアント、または会場のインターネットの不安定さの問題により、接続できない状態
スターティングロースター	あるゲームにおいて、チームとして最初に参加する 5 人のプレイヤー。
スターター	スターティングロースターに名前が記載された選手
補欠	チームのロースターに登録されているが、スターティングロースターに登録されていない選手。
オフシーズン	Game Changers の公式大会終了後、翌シーズンの最初の大会週までの期間をいう。
チームマネージャー	選手またはコーチの登録手続きで指定された、チームの主要な連絡先です。
意図しない切断	ゲームクライアント、プラットフォーム、ネットワーク、PC の問題により、プレイヤーが接続できなくなること。

別紙 1: グローバルに禁止されているスポンサーシップのカテゴリー

1.	VALORANT 以外のビデオゲーム
2.	Riot Games 以外のビデオゲームの開発者またはパブリッシャー
3.	ビデオゲームのコンソール
4.	VALORANT 以外のビデオゲームの e スポーツ、競技会、リーグ、またはイベント
5.	他の e スポーツチーム、またはそれらの所有者や関連会社
6.	処方薬
7.	銃器、弾薬、銃器のアクセサリー
8.	ポルノグラフィーまたはポルノグラフィー製品
9.	タバコ製品および関連の器具
10.	ベッティングやギャンブルに関連する企業（ブックメーカーやベッティングサイトを含む）
11.	ビールとワイン以外のアルコール製品（アルコール会社が販売する非アルコール飲料も含む）
12.	規制されている販売や使用のある麻薬または酒類
13.	偽造または違法な仮想商品の販売業者またはマーケットプレイス
14.	ファンタジー e スポーツオペレーター
15.	政治的キャンペーンまたは政治行動委員会
16.	宗教的または政治的立場を支持する慈善団体
17.	悪名高い慈善団体（例として、Red Cross や Stand-Up to Cancer などの信頼できる主要な慈善団体を含む）
18.	暗号通貨または他の非規制金融商品や市場

別紙 2: 国際的に禁止されているスポンサーシップのカテゴリー

1.	暗号通貨取引所
2.	ビールとワイン製品
3.	非精神活性の大麻由来の化合物を含む製品、例えばカンナビジオール（CBD）